VIDEO COMPUTER

VC 4000

CASSETTE **18**

BOXKAMPF
BOXING MATCH
MATCH DE BOXE

Original-Cassette auch für **GRUNDIG**
Super Play Computer 4000

BEDIENUNGSANLEITUNG
OPERATING INSTRUCTIONS
MODE D'EMPLOI

BOXKAMPF
BOXING MATCH
MATCH DE BOXE

Diese Cassette bringt die Stimmung eines Faustkampfes auf den Bildschirm. Zwei Boxkämpfer stehen einander im Ring gegenüber. K.O.-Schläge sind ebenso möglich wie Siege nach Punkten.

Ein Spielprogramm für zwei Personen.

So machen Sie die Cassette betriebsbereit:

1. Schließen Sie den Video-Computer wie vorgeschrieben an und schieben Sie die Cassette in den Cassettenschacht ein.

2. Drücken Sie die Taste ◀◀ Das Programm wird in den Video-Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm erscheint der Boxring; gleichzeitig ertönt die Nationalhymne des unbekannten Landes, in dem der Boxkampf stattfindet.

3. Der Kampf beginnt, wenn Sie die Taste ▶ am Basisgerät drücken.

This cassette brings the atmosphere of a fist fight to the screen. Two boxers face each other in a ring. It is just as possible to win on points as it is by a knock out.

This is a game for two persons.

How to use the cassette:

1. Plug in the Video-Computer properly and shove the cassette into the cassette holder.

2. Press the ◀◀ button: This feeds the programme into the Video Computer. The boxing ring appears on the screen. At the same time is played the national authem of the match's unknown host country.

3. The match begins when you press the ▶ button on the main set.

Cette cassette transmet l'ambiance d'un match de boxe sur l'écran. Deux boxeurs se rencontrent dans le ring. Des coups de K. O. sont possibles de même que de gagner le match de boxe aux points.

Un programme pour deux personnes.

C'est ainsi que la cassette sera mise en marche:

1. Branchez l'ordinateur Video suivant les instructions et introduisez la cassette dans le porte-cassette.

2. Appuyez sur la touche ◀◀ : le programme est entré dans l'ordinateur Video. Sur l'écran apparaît le ring de boxe; et en même temps retentit l'hymne nationale du pays inconnu dans lequel a lieu le match de boxe.

3. Le match commence quand vous appuyez sur la touche ▶ de l'appareil de base.

DER BOXKAMPF

Jede Runde dauert drei Minuten. Die noch verbleibende Zeit wird durch ein Zählwerk unterhalb des Ringes angezeigt.

Der linke Boxer wird mit dem linken Handspielgerät bewegt, der rechte mit dem rechten Handspielgerät.

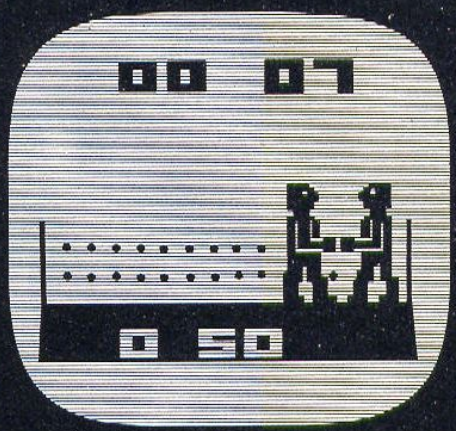
Wird der Steuerknüppel zur Seite bewegt, geht der Boxer in die Mitte des Ringes oder wieder in seine Ecke zurück.

Wird der Steuerknüppel nach oben gedrückt, schlägt der Boxer mit der rechten Faust zu. Ziehen Sie den Steuerknüppel nach unten, schlägt der Boxer mit der linken Faust.

Treffer am Kinn des Gegners werden nur dann erzielt, wenn sich die Boxer unmittelbar gegenüber stehen. Wird vor dem Schlag eine der roten Tasten am Handspielgerät gedrückt, fällt der Schlag besonders hart aus („uh").

Sie können Ihren Boxer gegen Treffer schützen, indem Sie den roten Knopf am Handspielgerät drücken und gleichzeitig den Steuerknüppel nach rückwärts bewegen.

Ein Zählwerk am oberen Bildschirmrand zählt die Punkte, die beide Spieler erzielt haben. Jeweils zwei Treffer ergeben einen Punkt. Bei deutlicher Überlegenheit eines Spielers geht der Gegner „knockout" zu Boden. Ein Pfeil signalisiert dann dem anderen Boxer, sich in seine Ecke zurückzuziehen. Hat der das getan, wird der am Boden liegende Boxer von 1 bis 10 ausgezählt. Bleibt er liegen (dies wird durch den Computer willkürlich gesteuert), siegt der Gegner durch K.O. mit 99 Punkten.



Steht der K.O. geschlagene Boxer wieder auf, geht der Kampf weiter.

Ist keiner der beiden Boxer innerhalb der 3-Minuten-Frist endgültig zu Boden gegangen, siegt der Boxer mit den meisten Punkten: Sein Punktestand blinkt rhythmisch auf.

BOXING MATCH

Each round lasts three minutes. The remaining time is indicated by a counter below the ring.

The left boxer is manipulated by means of the hand-set on the left, and the right boxer by the hand-set on the right.

If the control stick is moved to the side, the boxer proceeds to the middle of the ring or returns to his corner.

If the control stick is pushed upwards, the boxer strikes with his right fist, whereas if the control stick is pulled downward, the boxer strikes with his left fist.

Blows to the opponent's chin can only be scored when the two boxers are facing each other. If one of the red buttons on the hand-set is pressed before the blow is struck, then it makes the blow particularly hard („uh").

You can protect your boxer against blows by pressing the red button on the hand-set and simultaneously pulling back on the control stick.

A counter on the upper edge of the screen separately counts the points scored by each of the two players. Any two blows that connect score one point. If one player proves to be superior, the opponent falls kayoed to the canvas. An arrow then signals the other boxer to return to his corner. Once he has done this, the canvasbacked boxer is given the 1 to 10 count out. If he remains down (which is arbitrarily determined by the computer), the opponent wins by a knockout with 99 points.

LE MATCH DE BOXE

If the kayoed boxer returns to his feet, the match continues.

If neither boxer has been knocked down for good within a three-minute time limit, the boxer wins who scored the most points: His score lights up at regular intervals.

Chaque round dure trois minutes. Le temps qui reste à jouer est indiqué par un compteur qui se trouve endessous du ring.

On bouge le boxeur gauche avec le clavier gauche, le boxeur droit avec le clavier droit.

Quand on bouge le levier de commande vers le côté, le boxeur se déplace jusqu'au milieu du ring ou bien il retourne de nouveau dans son coin.

Quand on pousse le levier de commande vers le haut, le boxeur flanque un coup avec le poing droit. Quand on tire le levier de commande vers le bas, le boxeur flanque un coup avec le poing gauche.

Des coups au menton de l'adversaire sont seulement possibles si les boxeurs se trouvent face à face. Quand on appuie sur une des touches rouges du clavier avant le coup, celui-ci sera extrêmement dur («uh»).

Vous pouvez protéger votre boxeur contre les coups en appuyant sur le bouton rouge du clavier et en poussant en même temps le levier de commande vers l'arrière.

Un compteur situé au bord supérieur de l'écran compte les points que les deux joueurs ont obtenus. Deux coups font un point. Là où la supériorité d'un joueur est évidente, l'adversaire va au tapis avec un «knockout». C'est alors qu'une flèche indique à l'autre boxeur de se retirer dans son coin. Quand celui-ci s'est retiré, le boxeur qui est couché par terre est compté de 1 à 10. S'il reste couché (ce qui est commandé par l'ordinateur de façon arbitraire), l'adversaire remporte la victoire par knockout aux 99 points.

Quand le boxeur qui a été mis K.O. se lève de nouveau, le match continue.

Si aucun des deux boxeurs n'est allé au tapis dans l'espace de 3 minutes, le boxeur qui a le plus de points, gagne: son score s'allume de façon rythmique.